

# El tractament dels jocs a l'àrea d'Educació Física

Ferran Morell Aldaz, Xavier Morell Aldaz \*

**E**n el Projecte Educatiu de qualsevol escola queden reflectits clarament quins han de ser els objectius prioritaris que volem que els alumnes aconseguixin. Entre d'altres, hi podem trobar l'educa-

ció de valors com la solidaritat, la tolerància, la cooperació, el respecte cap als altres... que defineixen com ha de ser l'educació integral de l'individu. Totes les àrees d'aprenentatge contemplen

aquests principis educatius explicitats en distints nivells de concreció curricular. Dins les sessions d'EF (per tractar-se d'una àrea bàsicament procedimental) es pot constatar molt fàcilment que a la reali-



tat es presenten situacions que no potencien els valors plantejats anteriorment. Aquestes situacions haurien de ser analitzades per veure si les pràctiques són coherents amb els objectius proposats. Aquest article es centra en el tractament dels jocs a l'EF i amb ell els autors intenten donar

- *Àmbit motriu*: Implica la possibilitat de millora de qualitat i efectivitat del moviment, referit a cada individu.

- *Àmbit cognitiu*: Han de ser capaços d'analitzar les accions viscudes reflexionant i interpretant (a nivell individual

rents jocs perquè els nostres alumnes els aprenguin a jugar i experimentin les seves habilitats. Si la nostra intervenció no té en compte totes les possibles accions i interrelacions entre els diferents jugadors, si no preveim estratègies que ens ajudin a assolir els objectius... estarem obviant factors que intervenen de forma definitiva en el desenvolupament dels jocs, que seran els que condicionaran els aprenentatges que es donin i els valors que es transmetin.

Els jocs es basen en estructures que són les que condicionen qualsevol situació jugada (motriu, cognitiva, relacional). La nostra feina és centrar-nos en l'estudi d'aquestes estructures i veure quines accions afavoreixen.

A l'hora de seleccionar els jocs haurem de triar únicament aquells que s'adaptin als objectius que hem plantejat i, si cal, s'haurà de modificar la seva estructura.

ESTRUCTURA	ANÀLISI
Regles	excloents/no excloents clares/confoses fixes/canviants
Relacions entre jugadors	de cooperació/oposició pertinença al mateix grup/canvis d'aliança desenllaç previsible/relacions paradoxals
Duració del joc	fixada/no fixada
Rols	oberts (adoptar diferents rols) tancats (un únic rol a cada situació)
Situacions	convergentes (només una única acció possible) divergents (2 o més accions)

eines per arribar a la coherència entre la pràctica diària i la línia educativa proposada al Projecte Educatiu.

Basant-nos en el treball que farem amb els jocs pretenem aconseguir els següents objectius:

**1- Afavorir la participació de tot l'alumnat.** Partint de situacions obertes que garanteixin la possibilitat d'expressar les capacitats de tots i cada un dels alumnes, independentment dels nivells d'experimentació i maduració en què es trobin els nins, entenent l'activitat física com una forma d'expressió, relació i comunicació amb els altres.

**2- Afavorir el desenvolupament de totes les capacitats dels alumnes.** S'han de cercar activitats de progrés individual i grupal als tres àmbits següents:

i grupal) situacions que es donin, per superar els reptes que es presentin en el context de l'activitat.

- *Àmbit socioafectiu*: Evitar l'aparició de conductes discriminatòries (excessiu competitivisme, diferenciació entre sexes, entre nivells d'aptituds motrius...) per afavorir situacions on es desenvolupin actituds de cooperació i respecte vers els altres.

Un cop definits els objectius, la nostra feina serà la de trobar estratègies d'intervenció que facilitin la seva consecució, és aquí on, malgrat que tinguem clars els objectius, es poden produir contradiccions, ja que podem dur a terme pràctiques que no faciliten, i amb molts casos dificulten, el seu assoliment.

La nostra funció no pot limitar-se a la transmissió de dife-

## PROPOSTA PRÀCTICA

Seguint l'esquema anterior, es proposa el treball dels següents jocs amb les modificacions necessàries per aconseguir els objectius proposats.

### LLEVAR COES

*Cicle*:  
Primer, Segon i Tercer Cicle.

*Material*:  
Es necessita una corda per cada jugador.

*Instal·lacions*:  
Qualsevol espai obert.

*Situació inicial*:  
Cada jugador du la corda en forma de coa als calçons. El joc comença quan tots mos-

tren les coes remenant el cul a l'encarregat de controlar el temps, que seguidament donarà començament al joc.

#### *Desenvolupament:*

El joc consisteix en llevar les coes als companys. Si la roben sumaran un punt i si els la lleven en restarem un. Hi ha d'haver un lloc on poder dur les coes robades perquè el nin que s'hagi quedat sense coa la pugui recuperar. El joc anirà per temps. Per torns ho controlarem amb un rellotge o comptant fins a un número acordat.

#### *Regles:*

- Únicament es pot robar la coa d'un contrari quan el jugador mantén la seva.

- El que ha robat una coa la durà a la zona de les cordes robades.

- El que es queda sense coa haurà de recuperar-la a la zona de les cordes.

- La zona de les cordes és l'únic lloc on ningú ens pot robar la coa, és un espai on també es pot descansar.

- Cap jugador pot agafar amb la mà la seva corda quan juga, sols ho podrà fer quan se la col·loca a la zona de les cordes.

- Cap jugador no es pot seure per evitar que li robin la corda

- Si un jugador es col·loca la corda fora de la zona, s'arrisca que li puguin robar sense poder fer res per evitar-ho.

#### *Característiques en relació als objectius:*

- És un joc en el qual es privilegia la paradoxa. Es pot ser al mateix temps perseguidor i

perseguit, aquest fet marca la dinàmica del joc i configura la seva originalitat. En pocs segons es pot passar de la derrota imminent a salvar la situació i aconseguir fer punt robant la coa a un contrari, però, i a la següent acció, què passarà? Jugar contínuament amb els límits que hi ha entre la victòria i la derrota permetrà que acceptin amb més facilitat aquests dos punts.

- El jugador ha de mostrar la seva intel·ligència controlant la capacitat de realitzar curses ràpides, aturades, canvis de direcció, fintes, arrancades... amb les altres situacions del joc. Haurà de ser capaç de diferenciar les fun-

#### *Instal·lacions:*

Espai mínim: pista de futbollet.

*Situació inicial:* Dos nins paren, la resta es troben repartits pel camp sense sortir dels límits. El joc consisteix en capturar el màxim nombre de jugadors.

*Desenvolupament:* Els quatre primers agafats seran els guardians, a partir d'aquí es podran fer presoners (tots els jugadors que siguin agafats). La funció dels guardians serà la de vigilar que no siguin salvats per la resta dels companys. Els guardians només podran córrer per la seva zona.



cions que desenvolupi segons l'espai on estigui situat. Hi haurà zones que requeriran altres exigències motrius, zones de carrera amb adversaris. Hi haurà zones menys perilloses i zones que li permetran dosificar l'esforç.

#### *ELS GUARDIANS*

##### *Cicle:*

Primer, Segon i Tercer Cicle.

##### *Material:*

No és necessari cap material.

*Variables:* A partir de segon i tercer cicle el joc es pot modificar amb l'aparició de dos equips (flexibilitzant i fent més oberts els rols, consentint tàctiques...) o tres (el joc, com ens indica GUILLEMARD, G. i d'altres (1988:170) en un joc semblant, es converteix en paradoxal gràcies a una redefinició dels rols, afavorint l'aparició d'aliances i contraaliances... en una situació jugada on difícilment hi haurà un equip guanyador).



### Regles:

- Els qui paren hauran d'agafar els corredors perquè siguin fets presoners. Si els toquen no es converteixen en presoners

- Els guardians únicament podran córrer per la seva zona i bastarà tocar els corredors per atrapar-los.

- Els presoners no poden sortir de la zona de la presó, però sí poden trepitjar la ratlla de la mateixa, poden allargar al màxim el cos per facilitar el salvament.

- Per salvar un presoner hauran de tocar tota la part interna de la mà d'aquest, si no es fa així no es considera salvat.

- Els corredors no poden entrar ni anar per darrera de la presó.

### Característiques en relació als objectius:

- Al començament, l'escàs nombre de presoners farà que salvar-los sigui un objectiu difícil. A mesura que el nombre s'incrementa, la cooperació entre els jugadors ha de ser efectiva a l'hora de trobar espais lliures per salvar-los.

- A mesura que s'incrementa el nombre de presoners, la capacitat dels corredors, es veu dificultada fins arribar al punt que salvar-los és pràcticament impossible. La pressió que exerceixen els perseguïdors serà més gran, la seva capacitat, valor i intel·ligència seran vitals si volen que el joc no acabi.

- Els corredors ajudaran els companys que estiguin a punt de ser agafats provocant els perseguïdors a canviar d'objectiu mitjançant l'aproximació cap a ells.

- Els perseguïdors hauran de cercar situacions d'ajuda i cooperació per aconseguir capturar els corredors. Del bon enteniment entre ells depèn en gran part l'èxit del joc. L'elaboració d'una bona tàctica incrementarà notablement el seu èxit. Reduint espais, sorprenent, fent relleus...

- Els perseguïdors ajudaran els guardians quan aquests es vegin desbordats pels corredors, incrementant la pressió a la zona pròxima a la presó. D'aquesta manera es dificultarà la feina dels les corredors.

- Els guardians hauran de tenir una bona distribució per zones per evitar al màxim situacions que els siguin desfavorables. Cada guardià haurà d'adaptar-se i ajudar els companys per evitar que es produeixin aquestes situacions. □

### Bibliografia

**DEVIS, J. i PEIRO, C.**

Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados.

INDE. Barcelona, 1992

**GUILLEMARD, G. i d'altres**

Las cuatro esquinas de los juegos.

AGONOS, Lleida, 1988

**LARRAZ, A.**

Pedagogia de les conductes motrius i praxiologia motriu. A Apunts. Barcelona.

Nº 16-17, 1989

**PARLEBAS, P.**

Los universales de los juegos deportivos.

A Revista Científica de las actividades físicas, los juegos y los deportes.

Universidad de Las Palmas. Nº 0, 1996

ESPECIALISTES EN ARTICLES  
DE MUNTANYA, CAMPING,  
ESQUÍ I ESCALADA



## ES REFUGI

Via Sindicat, 21 pati interior.  
(antic edifici del  
Sindicat Forà)

Telèfon 971 71 67 31  
07002 Ciutat de Mallorca

T'EQUIPAM PER A L'AVENTURA